

TORNEO CRISTAL OSCURO

Lugar: Tienda Cristal Oscuro. C/ Verónica, 9. El Puerto de Santa María (Cádiz)

Fecha: Sábado 25 de Junio, 2022

Formato: individual

Plazas: 16

Puntos: 2000

Misiones: Chapter Approved 2022

Rondas: 3

Duración por ronda: 3h

Precio: 10€ (inscripción íntegra para vales y/o trofeos)

Fecha límite para entrega de listas: 23 de Junio a las 23:59.

HORARIO:

Check-in → 8.30

Ronda 1 → de 9 a 12.

Ronda 2 → de 12.15 a 14:15 y 15.30 a 16.30

Ronda 3 → de 16:45 a 19:45

Parada para comer: 14:15 a 15:30 (1h15m)

INSCRIPCIÓN

- La inscripción se realiza bien pagando vía Bizum a Jesús (Cristal Oscuro) o bien en persona en la misma tienda. CONCEPTO: "NOMBRE JUGADOR" + "TLF" + TORNEO 40K JUNIO
- Una vez se haya realizado el pago, se incluirá al jugador en el grupo del torneo y deberá proporcionar en privado a cualquiera de los organizadores su correo con el que está registrado como usuario en el BCP (Best Coast Pairings).
- Normalmente, la aplicación autocompleta los datos incluso el nombre del club, la organización confirmará estos datos con el jugador por privado y desde ese momento aparecerá en la aplicación BCP Player en Events, dentro en la pestaña de Upcoming. Además deberá subir la lista con la que se quiera

participar en el torneo.

El plazo de inscripción se iniciará el **6 de Junio a las 00:00** hasta el **22 de Junio a las 23:59**.

FORMATO DEL EVENTO

- El primer cruce se realizará de forma aleatoria y se avisará del mismo **el día 24 de Junio**, también estarán permitidos los retos **(solo en la primera ronda)**.
- A partir de ahí todos los emparejamientos se harán según indique el BCP.
- Se permiten misiones secundarias de cada codex pero no se podrá elegir una secundaria de codex y otra de suplemento hasta un máximo de 1 misión de codex o suplemento. Las misiones de Chapter 2022 que solo pertenecen a una facción contarán como misiones de codex.

LISTAS

- Listas a 2000 puntos, máximo 3 destacamentos y máximo 3 mismas unidades a excepción de tropas, transportes asignados y restricciones propias (ej. personajes con nombre).
- Se permite el uso de ForgeWorld.
- No se permite el uso de Warhammer Legends
- **La lista deberá hacerse en battlescribe y cada jugador la subirá al BCP en formato de texto**, no extendido (normalmente es suficiente con exportar "Chat text"). El plazo máximo para subir la lista será el **23 de Junio a las 23:59**. Si el jugador no sube su lista antes de la fecha límite, se tomarán medidas pertinentes por parte de la organización.
- En cada lista tiene que ir puesto de manera clara el Señor de la Guerra, Rasgos de Señor de la guerra o alternativos (Ases de tanques, Fisiologías adaptativas...), Reliquias, Letanías, Poderes Psíquicos, Estratagemas prepartida, etc.
- Cualquier FAQ que salga hasta el lunes previo al torneo, en este caso el día **20 de Junio a las 23:59** incluido, será válido en el torneo.

PINTURA Y REPRESENTACIÓN

- Si se quiere optar al vale de pintura, los ejércitos tienen que estar completamente pintados con al menos 3 colores e importante, que dé **sensación de acabado** y con la base decorada. La organización se reserva el derecho para decidir si se cumple este requisito.
- **Las miniaturas tienen que estar completamente representadas**, en el caso de que tengamos una unidad que por composición de la caja en la que viene es imposible hacer la configuración que queremos se permitirá la excepción si en la lista todas las miniaturas de la unidad llevan el mismo equipo, o si la representación final no da lugar a equívoco (ej. un único arma especial en la unidad sea representado con un arma distinta al puesto en lista) y siempre y cuando no pueda dar lugar a beneficio, (ej. un arma más larga que permita tomar mejor ángulo de visión). Si se tuviera más de una misma unidad de la misma datasheet y estas tuvieran distinto armamento **SI** que debe quedar claro en la representación de la miniatura. **En caso de duda consultar a la organización.**
- Se permite el uso de marcas alternativas aprobadas por la organización (**consultar de manera previa al torneo**)
- Se permite el uso de conversiones aprobadas por la organización (**consultar siempre antes de presentaros en el torneo sin decir nada**)
- No se permite el uso de miniaturas 3D ni recast
- Como excepción, se permite impresión 3D en el caso de equipo o armas (bits), pero siempre que la base de la figura sea original y **es obligatorio** consultar a la organización
- En cada ronda se asignará automáticamente **10 puntos** de partida a cada jugador por la pintura. Tener todo el ejército pintado y representado da acceso a participar en el sorteo de un vale por ejército pintado.

TIEMPO DE CADA RONDA

- Cada ronda durará un máximo de 3 horas.
- Sobre el reloj de ajedrez digital está totalmente permitido (y recomendable) y si uno de los dos jugadores decide usarlo durante la partida el otro jugador tendrá que usarlo por obligación.
- **El reloj no debe pararse NUNCA**, si necesitas consultar una regla o ir al servicio o algún otro tipo de caso en el que debas abandonar la mesa, se hará en tu tiempo.
- Los jugadores podrán poner reloj en mitad de la partida, en caso de empezar a usarlo al inicio de una ronda de batalla dividirán el tiempo entre ambos jugadores, de solicitarse en otro momento será el árbitro el que establezca cuánto tiempo le queda a cada jugador.
- **Cuando un jugador se quede sin tiempo, no podrá hacer nada a excepción de: realizar tiradas de salvación y moral, y puntuar misiones (primarias y secundarias).**

PROTOCOLO COVID

- La mascarilla ya no es obligatoria (según Real Decreto 286/2022).
- Habrá gel hidroalcohólico en la tienda a disposición de los jugadores.

CONDUCTA Y PENALIZACIONES

- Seremos muy estrictos a la hora de tratar situaciones antideportivas. Se pide un total respeto hacia los jugadores y organización, así como hacia el material de la organización (mesas, escenografía, mobiliario).
- En caso de alguna petición de algún rival por algún tipo de incapacidad como por ejemplo que los dados no los puede distinguir bien o que intente no retirar tan rápido las tiradas estas peticiones deberán de ser atendidas o avisar a algún miembro de la organización para que tome medidas. Además, si el rival lo pide, tendrá que usar dados que tengan como máximo una cara especial (en el 6 o en el 1) y el resto de caras sean tradicionales y

- perfectamente legibles (típicos puntitos).
- Se prohíbe el uso de vestimentas y atuendos provocativos o que contengan mensajes groseros o inadecuados, que muestren un lenguaje inapropiado o de incitación al odio, o aquello que el organizador determine que no son adecuados para dicho torneo.
 - Las sanciones pueden ir desde pérdida en puntos de partida (variables según sanción), puntos de torneo, quedar fuera de sorteos o en un caso grave la expulsión del torneo (desde la organización estamos seguros que no nos veremos nunca en esta situación, o al menos así lo creemos).

NOTA FINAL

- Inscribirte al torneo supone la aceptación total de estas bases. La organización se reserva el derecho a modificarlas por motivos excepcionales o bien por algún error detectado en las mismas. En cualquier caso, se notificará y se proporcionará la nueva versión.
- Si hay alguna disputa por reglas o cualquier otro carácter, antes de acudir a la organización, se recomienda resolverlo entre los jugadores y en caso de no llegar a un acuerdo, la organización tendrá la última palabra.

MISIONES

Misiones 33, 13 y 11. La escenografía estará dispuesta como en la imagen inferior:

- **Naranja grande cuadrada:** ruina, una sola planta en forma de C y sin ventanas. Debido a que no toda la escenografía es igual, habrá una plantilla debajo de cada una donde se marca el área y la zona que ocupa la ruina (Light Cover, Defensible, Breachable, Obscuring, Scaleable).
- **Naranja rectangular:** ruina, con ventanas (Light Cover, Defensible, Breachable, Obscuring, Scaleable).
- **Verde:** Bosques (Dense Cover, Difficult ground, Defensible, Breachable)

MISIÓN 33 - SECURE MISSING ARTEFACTS

WAR ZONE NACHMUND: GRAND TOURNAMENT — STRIKE FORCE

SECURE MISSING ARTEFACTS

33

MISSION BRIEFING

Intelligence reports indicate precious relics were being transported through this region, before their escorts were killed. Their exact whereabouts are yet to be confirmed. Locate and secure the artefacts at all costs - we cannot allow them to fall into the enemy hands. Honour and faith demand it.

MISSION RULES

Precious Objectives: After players have chosen their deployment zones, but before they declare reserves and transports, the players reposition the objective markers labelled A and B as described below:

- First, the Attacker repositions either one objective marker labelled A or one objective marker labelled B.
- Secondly, the Defender repositions one objective marker labelled A and one objective marker labelled B (an objective marker cannot be repositioned more than once).
- Finally, the Attacker repositions the last objective marker labelled A or B that has yet to be repositioned.

In all cases, when an objective marker is repositioned, you set it up wholly within 6" horizontally of its original position, and not on or within any Obstacles or Defensible Terrain features.

After all objective markers have been repositioned, each player secretly notes down one of the objective markers that is within their opponent's territory to be a Priority objective marker (this cannot be the objective marker in the centre of the battlefield). After both players have deployed their armies, they then reveal their choices to their opponent.

PRIMARY OBJECTIVES

This mission has two primary objectives.

TAKE AND HOLD

Progressive Objective

Several strategic locations have been identified in your vicinity. You are ordered to assault these positions and hold them at any cost.

At the end of each players Command phase, the player whose turn it is scores 4 victory points for each of the following conditions they satisfy (for a maximum of 12 victory points):

- They control one or more objective markers.
- They control two or more objective markers.
- They control more objective markers than their opponent controls.

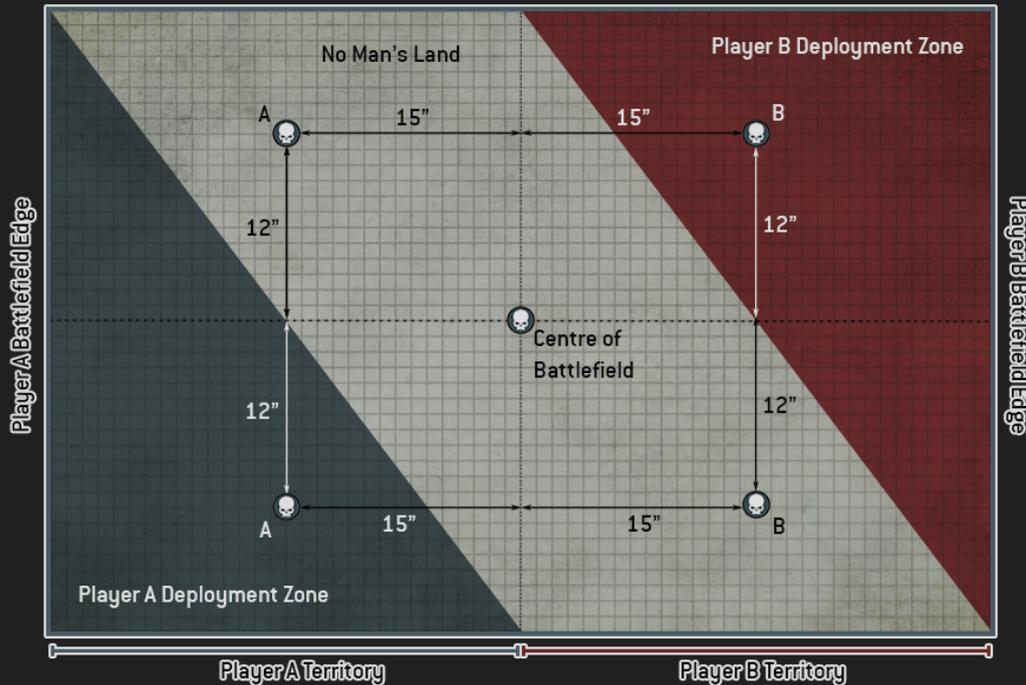
This primary objective cannot be scored in the first battle round. In the fifth battle round, the player who has the second turn does not score any victory points at the end of their Command phase; instead, at the end of their turn, they score 4 victory points for each of the above conditions they satisfy (for a maximum of 12 victory points).

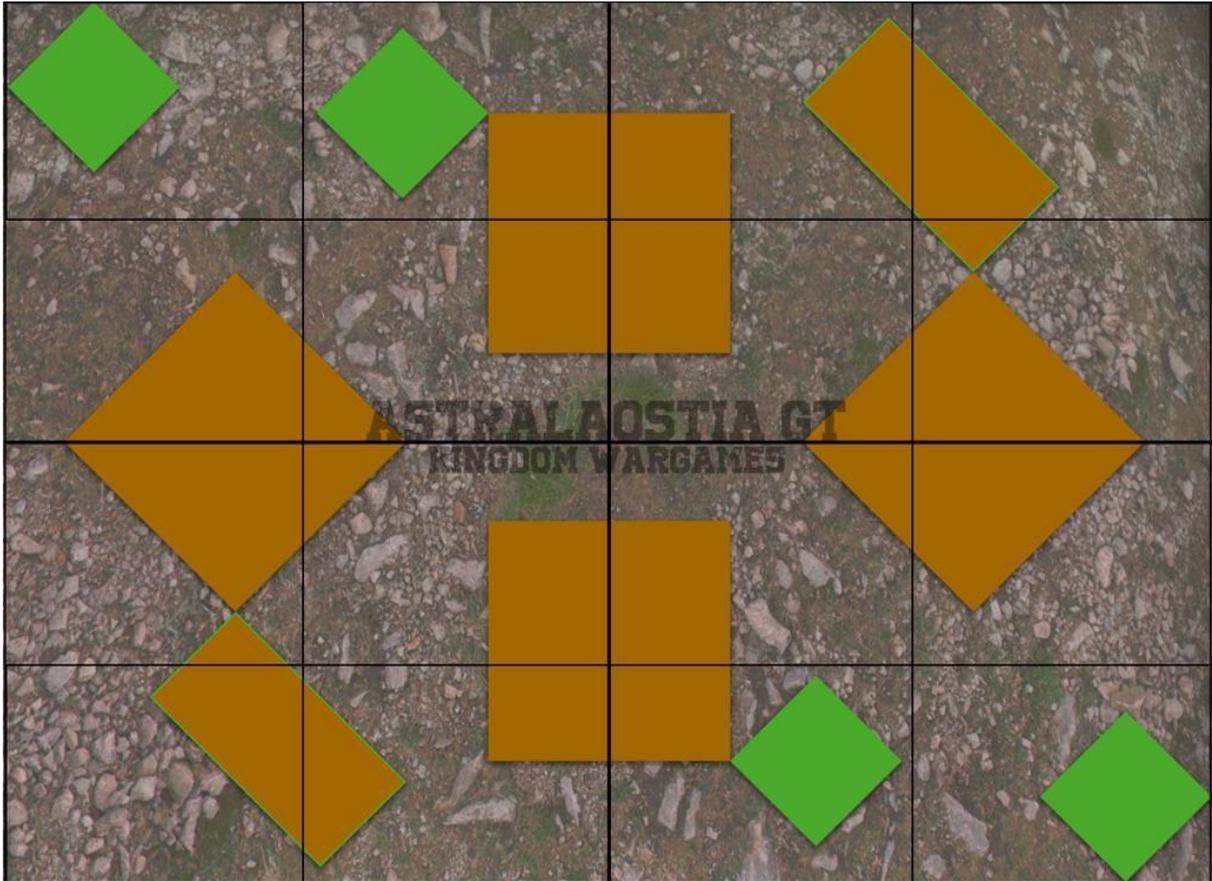
PRECIOUS ARTEFACTS

Progressive Objective

The recovery of the relics being transported through the region are vital to demonstrate our faith, and the morale of our people. Spare no efforts in securing them and ensuring that they do not fall into enemy hands.

At the end of each player's turn, the player whose turn it is scores 3 victory points if they control the Priority objective marker that is in their own territory.





MISIÓN 13 - DATA-SCRY SALVAGE

WAR ZONE NACHMUND: GRAND TOURNAMENT — STRIKE FORCE

DATA SCRY-SALVAGE

13

MISSION BRIEFING

Important tactical information must be captured. Key data-terminals have been detected, but the machine spirits of several must be slaved to your data-tethers at the same time if you are to intercept the intelligence you need.

MISSION RULES

In this mission, units from both players army can attempt the following action:

Data Intercept (Action): One unit from your army can start to perform this action at the end of your Movement phase if it is within range of the objective marker within its own deployment zone and no enemy units (excluding AIRCRAFT) are within range of that objective marker. This action is completed at the end of your turn, provided the unit attempting it is still within range of that objective marker.

Data Terminals: In this mission, if a player controls an objective marker that is in no man's land and at the end of their Command phase and one or more of their units that are in range of it has the Objective Secured ability or a similar rule, it remains under that player's control unless their opponent controls it at the end of any subsequent phase, even if there are no models within range of it.

PRIMARY OBJECTIVES

This mission has two primary objectives.

DOMINATION

Progressive Objective

You are charged with the total domination of the battlefield; storm every site of tactical import lest they fall into enemy hands.

At the end of each players Command phase, the player whose turn it is scores 4 victory points for each of the following conditions they satisfy (for a maximum of 12 victory points):

- They control two or more objective markers
- They control three or more objective markers.
- They control more objective markers than their opponent controls.

This primary objective cannot be scored during the first battle round. In the fifth battle round, the player who has the second turn does not score any victory points at the end of their Command phase; instead, at the end of their turn, they score 4 victory points for each of the above conditions they satisfy (for a maximum of 12 victory points).

DATA INTERCEPT

Progressive Objective

Your forces must successfully attach specialised wargear to take control of several critical data-terminals in the area, if we are to successfully extract the information we need.

Each time a unit from your army successfully completes the Data Intercept action (see above), you score a number of victory points equal to the number of objective markers you currently control that are in no man's land, to a maximum of 3 victory points per action.

Designer's note: This battlefield uses diagonal measurements. The shortest distance between the two deployment zones is 24". The deployment map includes some measurements in blue that help make finding the corners of the deployment zones easier on a battlefield that is approximately 44" x 60".

